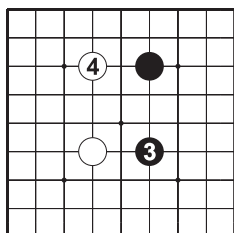
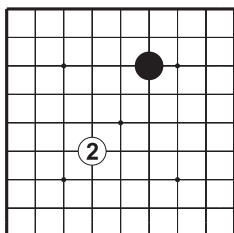
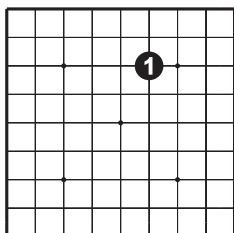


Gon säännöt

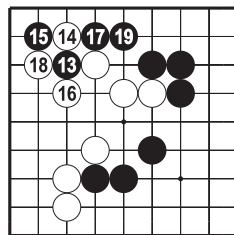
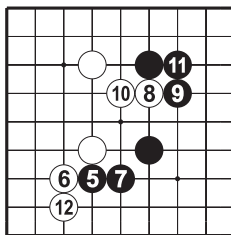
Tämä esimerkkipeli on pelattu aloittelijoille tarkoitettulla 9*9 laudalla, sillä täysikokoisella 19*19 laudalla aloittelevan on vaikea hahmottaa peliä. Oheisissa kommentteissa säännöt on merkitty lihavoidulla. Tässä esitetyt säännöt ovat havainnollinen muunnelmä normaaleista kerhosäännöistä. Peliin lopputulokseen sääntöerot eivät juuri vaikuta.

Pelin kulku

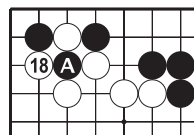
Pelin aluksi lauta on tyhjä. Ensimmäisen kiven pelaa musta. Tämän jälkeen valkea ja musta pelaavat vuorotellen. Kiven saa laittaa mihin tahansa tyhjään risteykseen lukuunottamatta muutamaa poikkeusta sääntöjen loppupuolella.



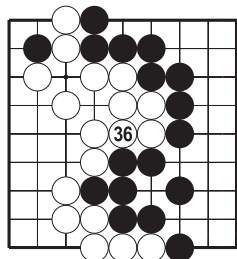
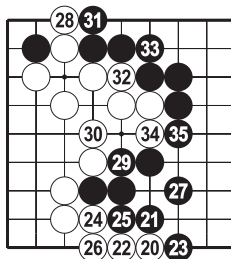
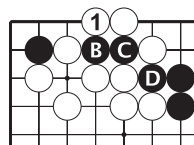
Gossa lopullinen tavoite on vallata mahdollisimman paljon tyhjää aluetta. Tästä huolimatta pelin alussa ei ehdottoman varman alueen muodostamisella ole kiirettä. Aluksi onkin tärkeämpää varmistaa riittävä vaikutusvalta laudan eri osissa (kivet 1-4).



Kerran pelattua kiveä ei siirretä laudalla koskaan. **Kivi tai kiviryhmä otetaan pois laudalta, vangitaan, jos sillä ei ole yhteyttä yhteenkään tyhjään risteykseen, "vapautteen".** Kuvassa mustan kivi A (pelissä 13) poistetaan laudalta kun valkea laittaa kiven 18. Huomaa, että yhteyden vapautteen tulee olla viivoja pitkin (ei vinoittain).



Ryhmät muodostuvat kohtisuoraan yhteydessä olevista kivistä. Tämän takia mustan kivet C ja D eivät ole samaa ryhmää, kun taas B ja C muodostavat ryhmän. Kuvan tilanteessa valkea voisi kivellä 1 vangita mustan kivet B ja C. Pelaaja saa pisteen jokaisesta vangitsemastaan vastustajan kivistä. Tämän takia vangittuja kiviä pitää säilyttää erillään pelin loppuun asti.

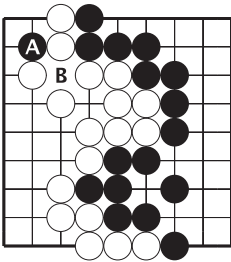


Yllä on pelin kulku kunnes kaikki pisteet on jaettu. Tämän jälkeen jäljellä on pisteiden lasku.

Pelin päättyminen

Jos pelaaja ei halua laittaa kiveä vuorollaan, hän voi passata. **Peli loppuu kun kumpikaan pelaaja ei halua jatkaa peliä.**

Ennen kuin peli lopetetaan, tulee täyttää kaikki mustan ja valkoisen ryhmien väliin jäävät pisteet, jotka eivät vaikuta pelin lopputulokseen (valkea 36). Pelin lopussa ei ole tarpeen vangita kiviä, jotka "voi vangita halutessaan" (kuvassa musta A). Musta ja valkea passaavat valkean 36 jälkeen.



Jos pelaajat ovat eri mieltä vangittamisen mahdollisuudesta, peliä on jatkettava. Näin voi käydä ensimmäisissä peleissä. Jos peliä jatketaan erimielisyyden takia, seuraavat erikoissäännöt ovat voimassa. Kummankin pelaajan on pelattava yhtä monta kiveä. Jos pelaaja passaa, hänen on samalla annettava kivi vangiksi vastustajalle. Tällöin vastustaja hyötyy yhden pisteen jokaisesta passauksesta. Näin saadaan sama tulos kuin ilman pelin jatkamista olisi saatu. Tämä lopetusääntö poikkeaa jonkin verran tavallisimmasta tavasta. Älä ole yllättynyt, jos pelatessasi kokenutta kerhopelaajaa vastaan hän ei toimi yllä olevan säännön mukaan! Yllä ole-

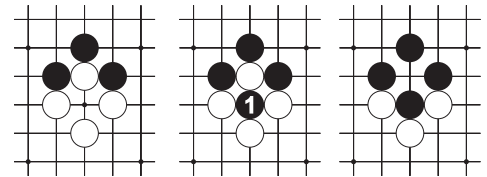
va sääntö on sovelias, kun opiskelee gota ilman kokeneen pelaajan opastusta.

Pelin voittaja

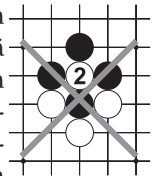
Pelin voittaa pelaaja, jolla on enemmän tyhjää aluetta ja vankeja yhteensä. Alueeksi lasketaan omilla kivillä ympäröidyt tyhjät risteykset. Oheisissa pelissä mustalla on 25 pistettä aluetta ja valkoisella 22 pistettä aluetta. Tämän lisäksi valkea on vanginnut yhden kiven (paikasta B) ja voisi vangita halutessaan vasemmassa ylänurkassa olevan mustan kiven A. Näin valkealla on kaikkiaan 24 pistettä, eli musta voittaa pelin $25 - 24 = 1$ pisteellä.

Rajoitukset kiven laittamisessa

Kiveä ei saa laittaa niin, että se johtaisi aiemmin pelissä olleeseen koko laudan tilanteeseen.



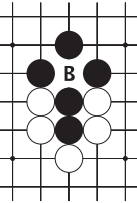
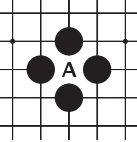
Tällä estetään ikuinen kahden tilanteen välillä vuorottelu. Kun musta on oheisissa kuvissa pelannut kiven 1, valkea ei välittömästi tämän jälkeen saa pelata kiveä 2, koska sama koko laudan tilanne toistuisi. Valkean täytyy siis pelata kivi 2 jonnekin muualle. Tämä jälkeen pelattavilla kivillä valkea taas saa vangita mustan kiven. Musta voi pelata valkean muualle pe-



luun jälkeen kiven paikkaan 2, estäen valkeaa pelaamasta tähän myöhemmin.

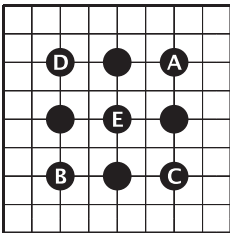
Kiveä ei saa laittaa niin, että se tulee välittömästi poistetuksi vangitsemissäännön nojalla. Yleensä

tällainen itsemurha ei edes olisi järkevä, koska vastustaja saa siitä yhden vangin ja hyötyy näin yhdellä pisteellä. Kuvan tilanteessa valkea ei saa pelata paikkaan A. Vastustajan kiviä vangitseva kivi ei ole koskaan itsemurha, kuvassa valkea saa pelata paikkaan B ja vangitsee samalla kaksi mustaa kiveä.



Tasoituspelit

Eritasoiset pelaajat voivat pelata pelin niin, että vahvempi antaa tasoitusta heikommalle. Tällöin musta laittaa pelin alussa yhden kiven sijasta 2 - 9 kiveä pisteillä merkittyihin paikkoihin. Kuvassa on viiden ensimmäisen laittojärjestys (A-E).

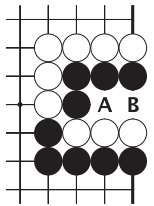


Milloin ei kannata jatkaa peliä?

Sääntöjen mukaan peli loppuu kun kumpikaan ei halua jatkaa peliä. Peli päättyy silloin kun kummankin pelaajan on edullisinta olla kokonaan pelaamatta. Vastustajan varmalle alueelle ei kannata pelata, koska silloin vastustaja saa yhden vangin lisää. Omalle varmalle alueelle ei kannata pelata, koska silloin menettää yhden pisteen aluetta. Pelaajan ongelma onkin arvioida, milloin alue on varma. Säännöt eivät tätä määrittele.

Mikäli jokin tyhjä risteys ei kuulu kumpikaan alueelle, kyseessä on puolueeton risteys. Näistä kumpikaan ei saa pisteitä. Pelin loppuun tulisi täyttää, mikäli mahdollista. Esimerkkipelissä valkean 36 täytti puolueettoman risteyksen. Kuitenkin toisinaan on puolueettomia risteyksiä, joihin kumpikaan ei voi pelata menettämättä pisteitä.

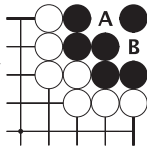
Kuvassa paikkoihin A ja B kumpikaan ei voi pelata. Pelaaja joka pelaa ensin paikkaan A tai B, menettää kivensä kun vastustaja vangitsee ne pelaamalla jäljelle jäävään paikkaan.



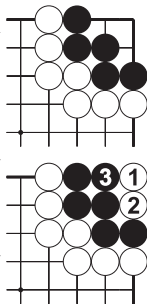
Seurauksia säännöistä

Kaksi silmää

Kuvassa on ryhmä, jota valkea ei voi vangita. Valkea ei voi pelata paikkaan A eikä paikkaan B, koska kumpikin olisi itsemurha. Näin mustalla ryhmällä on kaksi vapautta (A ja B) koko ajan, eikä sitä voi vangita. Ryhmällä sanotaan olevan kaksi silmää.

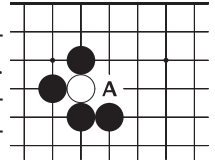


Kuvassa olevalla ryhmän ei ole kahta silmää. Valkea voi aloittaa vangitsemisen kivillä 1 ja 2. Musta voi yrittää estää tämän vangitsemalla kaksi valkeaa kivillä 3, mutta tämän jälkeen valkea pelaa uudesta paikkaan 1 ja seuraavalla kivellä valkea vangitsee mustan kivet. Tällä ryhmällä sanotaan olevan yksi silmä.



Tikapuu

Kuvassa on eräs varsin tavallinen tilanne. Musta voi vangita valkean kiven pelaamalla paikkaan A.



Valkean ollessa vuorossa ongelmana on, voiko valkoinen paeta pelaamalla paikkaan A. Alla on näytetty todennäköinen jatko, jos valkea yrittää paeta kivillään. Musta pystyy koko ajan estämään valkeaa saamasta lisää vapauksia ja lopuksi musta vangitsee kaikki valkeat. Luonnollisesti valkean ei kannata pelata kuvassa esitetyllä tavalla.

